

KETERGANTUNGAN *GAME RAGNAROK ONLINE*  
DAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA

SKRIPSI



OLEH:

Andreas Arianto Tedjasukmana

NRP: 7103002044

Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Widya Mandala  
Surabaya  
2007

KETERGANTUNGAN *GAME RAGNAROK ONLINE*  
DAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA

SKRIPSI

Diajukan kepada  
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Psikologi



OLEH:  
Andreas Arianto Tedjasukmana  
NRP: 7103002044

Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Widya Mandala  
Surabaya  
2007

## SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya

Nama : ANDREAS ARIANTO TEDJASUKMANA

NRP : 7103002044

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil skripsi yang berjudul :

**KETERGANTUNGAN GAME RAGNAROK ONLINE**

**DAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA**

benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti bahwa skripsi tersebut ternyata merupakan hasil plagiat dan/atau hasil manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh, serta menyampaikan permohonan maaf pada pihak-pihak yang terkait.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, 1 Desember 2007

Yang membuat pernyataan,



Andreas Arianto T.

## HALAMAN PERSETUJUAN

### SKRIPSI


#### KETERGANTUNGAN *GAME RAGNAROK ONLINE* DAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA

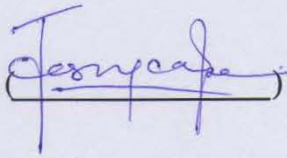
Oleh:

Andreas Arianto Tedjasukmana

NRP: 7103002044

Telah dibaca, disetujui dan diterima untuk diajukan kepada tim penguji skripsi

Pembimbing utama : Ermida L. Simanjuntak, M.Sc. (  )

Pembimbing pendamping : Yessyca Diana Gabrielle, S.Psi. (  )

Surabaya, 30 November 2007

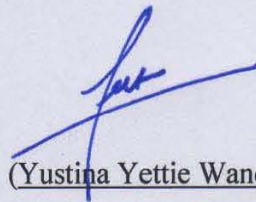


## HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  
dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Psikologi

pada tanggal 14 Desember 2007

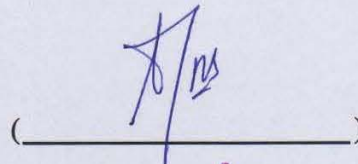
Mengesahkan,  
Fakultas Psikologi,  
Dekan,



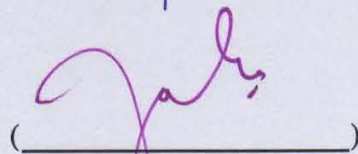
(Yustina Yettie Wandansari, M.Si)

Dewan Penguji:

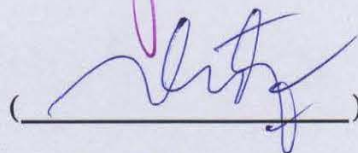
1. Ketua : Agnes Maria Sumargi, M.Psych



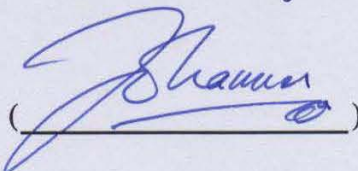
2. Sekretaris : Jaka Santosa S., M.Psi



3. Anggota : Ermida L. Simanjuntak, M.Sc



4. Anggota : Johannes Dicky Susilo, S.Psi



HALAMAN PERSEMBAHAN

*”Karya ini  
dipersembahkan  
an bagi*

*Tuhan dan  
sesama, serta  
seluruh*

*pemerhati  
skripsi ini.”*

HALAMAN MOTTO

**“Seluruh hidupku  
adalah**



**Bagi Tuhan dan**

**Sesama.**

**Maka abdiilah satu**

**sama lain**

**dalam Cinta Kasih''**

**UNGKAPAN TERIMA KASIH**

AKHIRNYA. Itulah kata-kata yang dapat penulis ungkapkan pertama kali. Setelah menunggu beberapa tahun 'akhirnya' selesailah sudah karya ini semasa perjalanan peneliti menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi. Tentu saja seluruh rangkaian dan proses pembuatan karya tulis ini sejak awal hingga akhir tidak terlepas dari bantuan dan dukungan orang-orang yang ada dan selalu mau untuk berada di samping penulis untuk menyertai penulis dalam merancang, membuat, dan menyelesaikannya.

Terutama dan paling utama secara khusus ungkapan syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya serta tak terhingga kepada **ALLAH TRITUNGGA MAHAKUDUS**, Yang Maha Kuasa, yang telah sangat setia mendampingi penulis di setiap detik berjalannya waktu dan dalam apapun yang penulis kerjakan, Ia selalu setia dan baik kepada penulis.

Ucapan terima kasih atas segala dukungan baik moril maupun materiil dalam bentuk apapun secara khusus kepada:

1. **Ibu Yustina Yettie Wandansari, M.Si.**, terutama selaku penasehat akademik bagi penulis dalam 3 tahun terakhir ini atas segala nasehat dan bimbingannya untuk penulis serta tentunya selaku Dekan Fakultas Psikologi Unika Widya Mandala Surabaya selama masa jabatannya. Terima kasih.
2. **Ibu Ermida Simanjuntak, M.Sc.**, selaku pembimbing utama sekaligus dosen serta teman bagi penulis. Terima kasih atas kebersamaan semenjak penulis masih semester satu sampai Bu Mida mendalami bahasa Jepang, sekolah lanjut di Belanda, lalu kembali dan kemudian masih juga bertemu

kembali pada pesta pernikahan Bu Mida dan akhirnya masih pula menjadi dosen pembimbing saya. Terima kasih banyak.

3. **Ibu Yessyca Diana Gabrielle, S.Psi.**, selaku pembimbing pendamping, yang juga sebagai rekan dan teman bagi penulis. Terima kasih atas segala kesabaran, penerimaan, dan perhatian yang amat sangat banyak diberikan bagi penulis sejak semester satu sampai saat ini.
4. **Segenap Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi** yang sempat mengajar penulis selama kuliah mulai semester satu hingga selesai, dan **segenap staff maupun karyawan fakultas**.
5. **Seluruh tempat *multiplayer game online*** yang dikunjungi oleh penulis dengan bantuan teman-teman yang sudah lama memberi segala informasi situasi dan kondisi demi kepentingan pengambilan data penelitian ini: Marvin dan Gary. Sukses selalu!
6. **Seluruh subjek penelitian ini**, yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, karena telah merelakan waktunya untuk menjadi subjek penelitian sehingga akhirnya dapat menyumbangkan suatu hasil yang berguna bagi kita semua.
7. Kedua orangtua, **F.X. Andi Tedjasukmana & Theodora Maria Kentjonowati T.**, atas dukungan, kasih sayang, perhatian, dan segalanya semenjak lahir sampai penulis menyelesaikan pendidikan pada jenjang sarjana S1 ini, serta kedua adikku **Alexander A.T.**, dan **Angela Ika Putri T.**
8. **Sahabat dan teman rekan seperjuanganku:** Lucky Hendrata S.Psi, Diana S.Psi, Agnes Alia S.Psi, Frederick G.S. (walau sekarang sudah tidak lagi berada di Fakultas Psikologi), dan Steffano Stanley (yang hingga skripsi ini

selesai dikerjakan masih 'setia' bersama-sama menunggu hingga kita selesai bersama). Kita selalu bersama-sama, mengambil kelas yang selalu sama sejak masa PPK, pembagian kelas di semester satu hingga selesai kuliah. Walaupun kita tidak lulus bersama tapi akan selalu kuingat perjuangan dan kebersamaan kita selama di Fakultas Psikologi. Semoga sukses selalu kalian semua.

9. **Sahabat setia dan saudaraku Suryo H.**, yang selalu setia ada untukku setiap saat, dalam suka dan duka. Terima kasih atas kebersamaannya dan selalu mau menemaniku, mendengar cerita-ceritaku, serta tak ketinggalan selalu mengganguku, dan apapun yang sudah kita jalani bersama sampai saat ini. **Jimmy T**, teman spesial bagiku karena kita sudah bersama sejak SMA sampai kuliah saat inipun juga masih 'bareng' di Cantate. Terima kasih telah jadi bagian dari diriku dan atas semua kebersamaan yang sudah dialami serta mau mendengar keluh kesah masalahku, *and for everything i can't say. Friendship forever and ever.*
10. **Rekan-rekan Cantate Domino:** Susanto (*biasa aku panggil nyo, yang nakal dan dulu sering membuatku jengkel*), Lanny (*rekan sehati saat bertugas*), Maria Winarni, Rio, Rudy, Eric (Gufi), Meili, Cory, Ayub, Ervina, Lynda, Ce Lely, Mbak Dita, Mbak Shinta Sh (*Rururu Sensei*), Ucup, Thomas, Andri (*yang belakangan baru tahu kalau dia adalah keponakanku*), dan semuanya yang tidak bisa disebut satu per satu, terima kasih banyak karena telah memberiku kesempatan untuk pernah ada bersama kalian. Terima kasih atas

kebersamaan kita akhir-akhir ini yang membuat semakin akrab. (*jalan-jalan lagi yuk ke luar kota sama renang, kita bakal gila-gilaan lagi!*)

11. **Rekan-rekan mantan Asdos 2006:** Theresia, Gratia, Herlina, mbak Yo, Marcell, Fitri, Yenny, Patty, Renyta, Indah, Sastra, Erica, Imelda, Ailoni, dan Joyce. Kita memang tim asdos paling kompak. Terima kasih atas segala perhatian dan kerjasama semasa kita bekerja sebagai tim dulu. Tere, terima kasih sudah memperkenalkan kembali SPSS ya.
12. **Teman-teman seperjuanganku Angkatan 2002:** Richard, Anaci, Fanny Sunarko, Yanneke, Ruth, Tyas (yang pernah jadi anak-anakku waktu IBM dulu). Serta **semua teman-teman satu angkatan tanpa terkecuali**. *We are the most compact generation. Viva 2002, keep unity together forever.*
13. **Teman-teman Angkatan 2003:** khususnya 'anak-anakku' Ika A., Meilyana, Gunawan, Handoko (ndok), Dyah P., Agus, 3E (Efron, Eko, Erik), Lisa Pitna, Henni, Sianny Sulun, dan semua teman-teman 2003 yang kukenal. Terima kasih atas kebersamaannya dulu selama IBM sehingga boleh mengenal dan akrab dengan kalian semua.
14. **Teman-teman Angkatan 2004:** terima kasih atas kebersamaannya (juga pada saat IBM), boleh diberi kesempatan untuk menjadi teman serta mengenal kalian semua di tengah-tengah saat penulis masih sedang berkutat dengan skripsi. Khususnya 'anak-anakku' Olivia, Jessica, Rama, Christina Bardien, Elvira, Andreas Librawan, Vonny, Mefang, Enny, Joyce, Yurisia, Feli, dan semua teman-teman 2004 yang kukenal. **Eko**, *thanks ya* atas semua

bantuannya selama ini, selalu bersedia menolong penulis disaat sedang membutuhkan dalam segala waktu dan keadaan. (^\_^)

15. **Teman-teman Angkatan 2005:** terima kasih atas kebersamaannya selama mata kuliah Observasi dahulu, khususnya 'anak-anakku' Ella, Sariri, Stella, Fera, Vincent, Citra, Andri, Dony, Sari, Gema, Yulia, Eric A., Peter San, Peter Tandy, Chlaudius, Ervin, Tyas F.D., Jelty, Christin Bebok, Laura, dan semua teman-teman 2005 yang kukenal. Terima kasih juga atas kerjasamanya selama itu, serta sudah diberi kesempatan untuk mengenal kalian semua di tengah-tengah saat penulis masih juga sedang dalam saat-saat proses akhir menyelesaikan skripsi ini.
16. **Teman-teman Spesial:** Dendy, Sony, Hendra, Victor. Kalian sudah seperti adikku sendiri. Terima kasih boleh menerimaku sebagai teman kalian saat detik-detik akhir skripsi ini hampir selesai dan juga atas 'pinjaman tempatnya' di tempat kalian. Terima kasih juga buat semua penghuni Tumapel 49 yang kukenal. **Dendy** terimakasih buanyaak yang tidak dapat terkira selama ini sudah sangat banyak menolongku dan baik sekali terhadapku. Jangan suka ngerjai aku ya nyo, awas! **Sony** terima kasih banyak sudah perhatian sama aku. **Hendra** yang lucu dan **Victor** yang nakal (kalian berdua yang selalu *ngerjai* aku sukanya ya) *thanks* ya sudah boleh jadi teman kalian, diskusi HP, cerita-cerita, ke gereja bareng, dll. (^\_^)
17. *Special Appreciate to Ocky (2002)*, terima kasih banyak atas segala pertolongannya selama penulis hampir menyelesaikan skripsi, juga yang telah setia dan selalu meluangkan waktu menolong penulis dalam pengolahan data

menggunakan trik-trik SPSS secara jitu, kapanpun penulis butuhkan. *Thank's a lot.*

18. Serta semua pihak-pihak yang terkait dalam penyusunan skripsi ini sejak awal hingga akhir yang mungkin tidak sempat disebutkan. Terima kasih banyak atas segala perhatian dan dukungan yang diberikan dalam bentuk apapun kepada penulis. Tuhan memberkati kita semua ✝

Surabaya, November 2007

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Surat Pernyataan .....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Halaman Persembahan.....	v
Halaman Motto .....	vi
Ungkapan Terima Kasih .....	vii
Daftar Isi .....	xii
Daftar Tabel .....	xvi
Daftar Lampiran.....	xvii
Abstraksi .....	xix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. ....	
Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. ....	
Batasan Masalah .....	10
1.3. ....	
Rumusan Masalah .....	11
1.4. ....	
Tujuan Penelitian .....	11

1.5. ....	
Manfaat Penelitian .....	11
1.5.1. Manfaat teoritis .....	11
1.5.2. Manfaat praktis .....	11
 BAB II. LANDASAN TEORI .....	13
2.1. Ketergantungan pada Permainan <i>Ragnarok Online</i> .....	13
2.1.1. Pengertian ketergantungan .....	13
2.1.2. Faktor yang mempengaruhi ketergantungan terhadap permainan ....	14
2.1.3. Ciri-ciri ketergantungan terhadap permainan komputer .....	16
2.1.4. <i>Game Ragnarok Online</i> .....	17
2.1.4.1. Gambaran tentang permainan RO .....	17
2.1.4.2. Penelitian-penelitian psikologi tentang permainan RO .....	19
2.2. Kecerdasan Emosi .....	20
2.2.1. Pengertian kecerdasan emosi .....	20
2.2.2. Komponen kecerdasan emosi .....	21
2.2.3. Manfaat kecerdasan emosi .....	25
2.3. Remaja .....	26
2.3.1. Pengertian remaja .....	26
2.3.2. Tugas perkembangan remaja .....	26
2.3.3. Remaja dan bermain .....	28
2.4. Hubungan antara Kecerdasan Emosi dengan Ketergantungan Permainan <i>Ragnarok Online</i> pada Remaja .....	28

2.5. Hipotesis.....	31
BAB III. METODE PENELITIAN .....	32
3.1. Identifikasi Variabel Penelitian.....	32
3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	32
3.3. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel.....	33
3.4. Metode Pengumpulan Data .....	35
3.5. Validitas dan Reliabilitas .....	37
3.5.1. Validitas .....	37
3.5.2. Reliabilitas .....	38
3.6. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV. PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....	40
4.1. Orientasi Kancan Penelitian.....	40
4.2. Persiapan Pengambilan Data.....	43
4.3. Pelaksanaan Penelitian.....	44
4.4. Hasil Penelitian .....	46
4.4.1. Hasil uji validitas .....	46
4.4.2. Uji reliabilitas.....	47
4.4.3. Deskripsi data subjek .....	48

4.4.4. Deskripsi variabel penelitian.....	48
4.4.5. Uji asumsi .....	53
4.4.6. Uji hipotesa .....	54
 BAB V. PENUTUP.....	 55
5.1. Bahasan .....	55
5.2. Kesimpulan .....	61
5.3. Saran.....	62
 DAFTAR PUSTAKA .....	 64
LAMPIRAN.....	67

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Skor Skala Ketergantungan pada Permainan RO dan Skala Kecerdasan Emosi .....	35
Tabel 3.2. <i>Blueprint</i> Skala Ketergantungan pada Permainan RO .....	36
Tabel 3.3. <i>Blueprint</i> Skala Kecerdasan Emosi .....	36
Tabel 4.1. Jadwal Pengambilan Data .....	44
Tabel 4.2. Distribusi Jumlah Aitem Valid Skala Kecerdasan Emosi .....	46
Tabel 4.3. Distribusi Jumlah Aitem Valid Skala Ketergantungan pada Permainan RO .....	47
Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Subjek berdasarkan Usia .....	48
Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Emosi .....	50
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Tingkat Ketergantungan terhadap RO .....	51
Tabel 4.7. Tabulasi Silang antara Kecerdasan Emosi dengan Ketergantungan terhadap Permainan RO .....	52
Tabel 4.8. Sumber Subjek Mengenal RO .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Surat Pernyataan Pengambilan Data.....	67
Lampiran B. Data Mentah Skala Kecerdasan Emosi.....	69
Lampiran C. Data Mentah Skala Ketergantungan Permainan RO.....	70
Lampiran D. Reliabilitas Kecerdasan Emosi .....	71
Lampiran E. Reliabilitas Ketergantungan Permainan RO .....	75
Lampiran F. Uji Normalitas .....	79
Lampiran G. Uji Linearitas .....	80
Lampiran H. Data Tabulasi Silang.....	81
Lampiran I. Uji Korelasi .....	82
Lampiran J. Foto .....	83
Lampiran K. Instrumen Penelitian (Kuesioner).....	84

**Andreas Arianto Tedjasukmana** (2007). "Ketergantungan *Game Ragnarok Online* dan Kecerdasan Emosi Pada Remaja." **Skripsi Sarjana Strata 1**. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

## ABSTRAKSI

Pada dunia dewasa ini tidak dapat dipungkiri bahwa permainan sudah menjadi salah satu bentuk hiburan dan salah satu permainan yang digemari serta menjadi *booming* saat ini adalah *Ragnarok Online* (RO). Permainan ini memiliki banyak fitur dan fasilitas menarik yang dapat digunakan untuk *chatting*, transaksi jual-beli dalam dunia virtual, bertempur bersama, berteman, bahkan menikah dalam dunia virtual.

Di balik daya tarik tersebut, juga ditemukan sisi negatif RO. Banyak pemain mengalami ketergantungan terhadap permainan ini, bermain terus-menerus tanpa menghiraukan waktu dan aktivitas penting lain. Namun demikian, ditemukan juga beberapa pemain yang tidak mengalami ketergantungan. Peneliti menduga hal tersebut berhubungan dengan kecerdasan emosi pemain.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menguji ada tidaknya hubungan antara ketergantungan pada permainan RO dengan kecerdasan emosi pada remaja. Subjek penelitian ini adalah remaja laki-laki berusia 16-21 tahun dan sering bermain RO. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive incidental sampling*. Teknik analisa data menggunakan korelasi *product moment* oleh Karl Pearson.

Hasil analisis mendapatkan koefisien korelasi sebesar -0,623 dengan  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ) yang berarti bahwa hipotesis diterima dan terdapat hubungan signifikan negatif antara ketergantungan terhadap permainan RO dengan kecerdasan emosi pada remaja. Sumbangan efektif variabel ketergantungan pada permainan RO terhadap kecerdasan emosi sebesar 38,8%. Dengan demikian masih ada variabel lain sebesar 61,2% yang mempengaruhi kecerdasan emosi.

Kata kunci:

Ketergantungan, kecerdasan emosi, *Game Ragnarok Online*, dan remaja